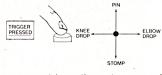


#### 1.10 Opponent flat on the canvas



ent, but if you miss you can really hurt yourself. Also be wary of opponents lying on the mat as they could be faking, ready to jump away at the last moment.

#### 1.12 What to do in a compromising position (the joystick joggle)

If your opponent is on the mat you may further attack him by stomping on him or delivering a well placed knee or elbow drop. If he looks as if he's in trouble you might try a turnbuckle fly (see 1.11). If you think he's weak enough to pin push the joystick forward to reinforce the pin.

#### 1.11 Turnbuckle fly



Standing in any of the four corners and pressing your trigger will initiate the turnbuckle fly, the result giving you all the momentum you need to attack. You will then wrench your wrists, climb up the turnbuckles and wait, arms stretched, ready to pounce. Release your trigger and he will launch himself into the air, flying toward the centre of the ring. If contact is made, whether your opponent be flat on the mat or standing upright, this can devastate your oppo-

#### 1.13 Breaking a pin

to your opponent when he's pinning you move your joystick forward and back (in other words try to get up).

#### 1.14 Getting up from the mat

You may use the joystick joggle to try and regain control but you must press the trigger to stand up. You may stay down as long as you like i.e. fake it, by not pressing your trigger.

#### Advanced players tip

**Power moves**  
Power moves are those employing lifts such as body slams, suplexes and piledrivers. In these moves maximum damage to your opponent can be achieved by releasing the trigger when it looks like your wrestler is letting go of his opponent.

#### LIST OF MOVES IN "ROCK 'N WRESTLE"

**AEROPLANE SPIN** - Like the propeller of an aeroplane the helpless victim is spun around and around.

**ARMSPIN** - Another spin but this time it takes place on the mat before the victim is flung onto the ropes.

**ARM TWIST** - Designed to really get your opponent tangled up.

**ATOMIC DROP** - The victim is lifted up then driven feet first into the canvas.

**BACK BREAKER** - More devastating than the Atomic Drop. This time the victim's spine is rearranged by his attackers knee.

**BODY SLAM** - From a great height your poor opponent is splattered onto the canvas.

**CLOTHES LINE** - The hapless victim is hung out to dry by an extremely forehand.

**DROP KICK** - Just when the attacker mistakes his opponent's head for a football as he lets fly.

**ELBOW DROP** - First a wind up then the attacker drives his elbow from a great height onto his victim.

**FLYING BODY PRESS** - The attacker catapults his body at the victim as if fired from a cannon.

**FOREARM JOLT** - A forearm blow to the head.

**FULL NELSON** - A strength move enforced from the rear.

**HEADBUTT** - A hard head is always useful weapon against an unsuspecting opponent.

**HEADLOCK** - Applied from the front this manoeuvre gives the attacker control over his victim.

**KICK** - A sneaky kick in the stomach can have the desired effect.

**KNEE DROP** - A well placed knee drop will do wonders for an opponents looks.

**KNEE STRIKE** - This manoeuvre can double any opponent up.

**MAD CHARGE** - Simple, but effective, just run straight at your opponent like a mad bull.

**PILE DRIVER** - A totally awesome move, the poor victim is drilled head first into the canvas.

**PIN** - This is what it all about, keep that man covered for a count of three.

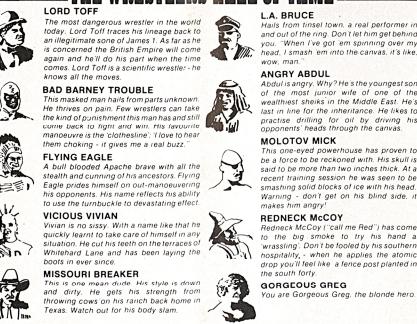
**REVERSE SUPLEX** - A beautiful move, the victim is flipped right up and over like an inverted pendulum.

**STUMP** - Put the boot in while the man is down.

**SUPLEX** - A graceful way to help your opponent to the canvas.

**TURNBUCKLE FLY** - Like a falcon you hover ready to swoop on an unsuspecting prey.

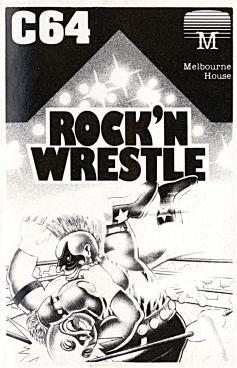
#### THE WRESTLERS HALL OF FAME



Published by  
Melbourne House  
Castle Yard House, Castle Yard,  
Richmond, Surrey TW10 6TF  
United Kingdom  
96-100 Tope Street, South Melbourne 3205,  
Victoria, Australia.

CREDITS:  
Game concept - Gregg Barnett  
This game was designed and programmed by the  
team of:  
Gregg Barnett, Bruce Bayley, Cameron Duty,  
Damian Wattharow  
Additional programming -  
Nigel Spencer, Andrew Pavlumandakis  
Graphics - Greg Holland  
Music - Neil Brennan

WARNING: Infringement of copyright is a  
criminal offence. Copying, hiring, lending,  
public broadcast, transmission or distribution  
of this game in the original package are  
prohibited without the express written  
permission of Melbourne House Publishers Ltd.  
All Melbourne House products are sold subject  
to our terms and conditions of sale, copies of  
which are available on request.





**Instructions de Chargement**

1. Placez les batteries dans votre magnétophone COMMODORE et assurez-vous que tout est bien en place et que la cassette est bien remisée.

2. Appuyez sur la touche PLAY sur le magnétophone.

3. Appuyez temporairement les touches SHIFT et B pour faire tourner le programme. Pour mettre le magnétophone en marche automatique, appuyez sur la touche de charge.

4. ROCK 'N' WRESTLE, une système de deux jeux de deux PAVLOVA, et le programme 64K sera entièrement chargé dans votre magnétophone.

5. Appuyez sur la touche PLAY pour faire tourner le programme et faire charge en pell-méll, afin de minimiser les erreurs de temps.

6. Les bordures sont utilisées durant le chargement.

7. Vous pouvez débouter au jeu soit en appuyant sur la touche F1.

BORDURE CLIGNOTANTE - Donnée de Chargement

Le jeu bas et haut de bordure à

l'heure de jeu de deux tenu que le lutteur haut est contrôlé à partir du port arrière.

Le lutteur sera le premier joueur qui réussira à faire tomber l'autre dans le temps.

Le lutteur sera vaincu dans le temps.

L'heure de cour vous permet de faire des mouvements plus puissants.

8. Si la bordure devient blanche, pour le chargement, veuillez rembobiner la cassette jusqu'à un petit peu, et appuyez la touche PLAY pour faire tourner le programme.

9. Il est très souvent possible de redire le nom des tuteurs de chargement si vous avez des difficultés à apprendre les meilleures techniques.

10. Utilisation Du Clavier

Cette option est destinée aux joueurs qui utilisent un clavier. Les touches à utiliser sont les suivantes

Joueur 1 (en haut à droite) Joueur 2 (en haut à gauche)

HAUT W HAUT à l'arrière

GAUCHE A GAUCHE

DROITE D DROITE

MANETTE S MANETTE

#### Options de Sélection

##### F1 Début du jeu

Si vous avez trouvé le jeu de démonstration simple et dur, ne vous détournez pas car ROCK 'N' WRESTLE est un jeu difficile à jouer.

##### F5 Interruption de jeu en cours

Permet de faire une pause à la partie.

##### F6 Annulez

Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.

##### F7 Début de jeu

F3 Sélection du niveau de difficultés (1 ou 2)

##### F4 Sélection de la partie à jouer

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F8 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F9 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F10 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F11 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F12 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F13 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F14 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F15 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F16 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F17 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F18 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F19 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F20 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F21 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F22 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F23 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F24 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F25 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F26 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F27 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F28 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F29 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F30 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F31 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F32 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F33 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F34 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F35 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F36 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F37 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F38 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F39 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F40 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F41 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F42 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F43 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F44 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F45 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F46 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F47 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F48 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F49 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F50 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F51 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F52 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F53 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F54 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F55 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F56 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F57 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F58 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F59 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F60 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F61 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F62 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F63 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F64 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F65 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F66 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F67 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F68 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F69 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F70 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F71 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F72 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F73 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F74 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F75 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F76 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F77 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F78 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F79 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F80 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F81 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F82 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F83 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F84 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F85 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F86 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F87 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F88 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F89 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F90 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F91 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F92 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F93 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F94 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F95 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F96 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F97 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F98 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F99 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F100 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F101 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F102 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F103 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F104 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F105 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F106 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F107 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F108 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F109 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F110 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

##### F111 Mondial

Permet de faire une partie à deux à Bataille.

